

RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE™



TONICTM Trouble



Avendo fatto cadere accidentalmente una lattina di liquido tossico sulla Terra. Ed. il maldestro alieno ha bisogno del tuo aiuto. Assistilo per tutte le sue avventure, risolvendo pazzi enigmi, utilizzando nuovi e unici poteri e sconfiggendo più di 50 incredibili nemici. Se sei abbastanza abile potrai solcare i cieli con il tuo farfallino, saltare più in alto con un trampolo a molla o addirittura trasformarti in Super ED, l'eroe senza paura!

Scopri questa incredibile avventura 3D piena d'azione e humour su PC CD ROM in Ottobre 1999.



RAYMAN.2

THE GREAT ESCAPE™





SOMMARIO

La Storia	3
Come installare Rayman 2	4
- <i>Requisiti di Sistema</i>	4
- <i>Installazione e Disinstallazione</i>	4
- <i>Come avviare e uscire dal gioco</i>	6
Avvio del Gioco	7
- <i>Come Navigare nei Menù</i>	7
- <i>Selezione della lingua</i>	7
- <i>Menù Principale</i>	7
- <i>Menù delle Opzioni</i>	7
Caricamento/Salvataggio delle Partite	9
Videata di Gioco	10
Comandi	11
Come Controllare Rayman	12
I Poteri	14
Rayman	15
Gli Amici di Rayman	16
I Nemici di Rayman	18
Gli Oggetti	19
Gli Oggetti Magici	20
Crédits	22



Nella Camera dei Teens e nel Consiglio delle Fate serpeggia il panico: dal lontano spazio sono arrivati dei Pirati-Robot, determinati a conquistare e a ridurre in schiavitù il loro mondo.

E' arrivato il momento di combattere. I volontari formano piccoli gruppi di resistenza e si lanciano a capofitto contro i crudeli aggressori.

Rayman e il suo amico Globox sono appostati ai confini della Grande Foresta, dove si trova il più alto numero di pirati.

Rayman salta da un albero e attiva il suo elicottero per un atterraggio morbido al centro di un fitto boschetto.

"I Pirati stanno venendo dritto verso di noi!", urla Rayman al suo amico. "Preparati!"

La terra inizia a tremare all'improvviso...Diversi alberi cadono, creando un corridoio per un esercito di robot.

La Battaglia ha inizio! Rayman entra nel vivo dell'azione, facendo letteralmente volare i mostri di metallo con le sue potenti sfere di energia. Un po' più tardi, Globox, tremante di paura, tenta disperatamente di far arrugginire i robot creando delle piccole tempeste di pioggia sulle loro teste. Un robot, scricchiolando orribilmente, cade pesantemente al suolo.

"Niente male, Globox!" urla Rayman con un sorriso.

Globox cerca di rispondere, ma Rayman non sente. Il viso affaticato di Ly è appena apparso nella sua mente.

"Rayman...", inizia Ly, con voce esausta, "I pirati hanno spezzato il cuore del mondo. L'energia è stata dispersa. Eccetto Clark, tutti i nostri guerrieri coraggiosi sono stati catturati..."

Scioccato da queste terribili notizie, Rayman si lascia sorprendere da un robot gigantesco, che lo blocca tra le sue tenaglie potenti. Rayman cerca inutilmente di creare una nuova sfera di energia nel palmo della sua mano. La distruzione del Nucleo Primordiale gli ha portato via tutti i suoi poteri...

Disperato, urla al suo amico...

"Mi hanno preso, Globox! Mettiti in salvo!"

"Ma...ma...che ne sarà di te?!"

"Non c'è tempo per spiegare! Trova Ly, lei ti dirà cosa fare!"

Dopo un momento di esitazione, Globox schiva i piedi del robot e si nasconde nell'erba alta.

Riecheggia una risata maligna. Rayman si gira e vede Razorbeard, il capo dei Pirati.

"Ti ho preso, Rayman! Presto diventerai il mio schiavo più ubbidiente...!"

Rayman tenta di liberarsi ma la presa d'acciaio del robot si stringe intorno a lui. Egli lancia uno sguardo cupo a Razorbeard e gli urla in tono provocatorio :

" Non è ancora finita, pirata! Troverò un modo per scappare e poi ti farò desiderare di non essere mai nato!"

COME INSTALLARE RAYMAN 2



› Requisiti di Sistema

Requisiti minimi di sistema

Processore Pentium® 133 (o equivalente), Windows™ 95 o 98

32 MB di RAM

Lettore CD-ROM 4X

E' necessaria una scheda Acceleratrice di Grafica 3D

Voodoo 1 (3Dfx) o superiore

Scheda sonora Sound Blaster compatibile

Configurazione consigliata

Processore Pentium® MMX 200 o superiore, Windows™ 95 o 98

64 MB di RAM

Lettore CD-ROM 8X

E' necessaria una scheda Acceleratrice di Grafica 3D

Voodoo 2 (3Dfx) o equivalente

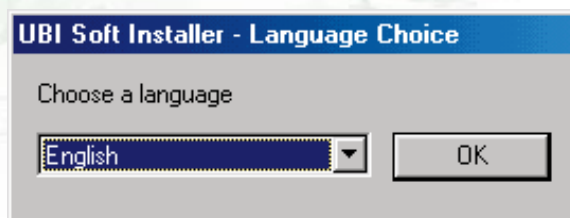
Scheda sonora Sound Blaster compatibile

› Installazione e Disinstallazione

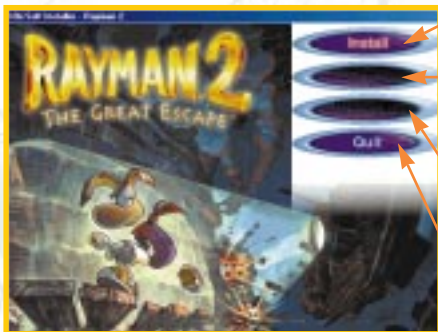
Per Installare Rayman 2

Inserisci il CD di Rayman 2 CD nel lettore CD-ROM del tuo computer.

1- Seleziona la lingua scelta dal menù



2- Ti apparirà sullo schermo il seguente menù :



Selezionando questa opzione avvierai il processo d'installazione sul tuo hard disk.

Questa opzione ti consente di avviare il gioco e di accedere al Menù Principale. Dovrai però aver già installato il gioco sul tuo hard disk.

Se il gioco è già installato, selezionando questa opzione rimuoverai il gioco dal tuo hard disk.

Questa opzione ti riporta a Windows 95 o 98.

Attenzione: Durante la prima installazione del gioco saranno disponibili solo le opzioni Installa ed Esci.

3- Scegli la versione da installare.

Devi selezionare la versione che desideri installare. La versione dipenderà dalla tua scheda 3D.

Rayman 2 è ottimizzato per due tipi di schede 3D.

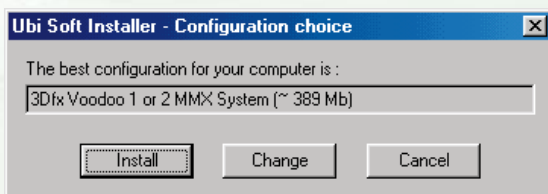
- Schede 3Dfx (Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, etc) che funzionano con i driver Glide
- Altre schede supportate da DirectX 6.0

Attenzione: L'elenco delle schede video testate con Rayman 2 è contenuto nel file readme.txt, che si trova sul CD-ROM del gioco.

Il programma d'installazione ti suggerirà la versione adatta al tuo computer in base ai componenti che rileverà nel tuo sistema operativo.

Scelte possibile:

- 3Dfx con MMX – installazione completa
- 3Dfx con MMX – installazione minima
- DirectX 6.1 con MMX – installazione completa
- DirectX 6.1 con MMX – installazione minima





- Se la tua scheda supporta la tecnologia 3Dfx (Voodoo 1, 2 o 3), seleziona la versione 3Dfx.
- Se la tua scheda non è una 3Dfx, seleziona la versione DirectX 6.0.

In entrambi i casi, consulta il manuale d'istruzioni della tua scheda per conoscerne i requisiti specifici.

Se il programma d'installazione rileverà dei driver non aggiornati, ti suggerirà di installare le versioni più recenti. Potrai giocare a Rayman 2 solo installando le versioni aggiornate dei driver.

Prima di procedere con l'installazione dei nuovi driver, ti verrà comunque chiesto di confermare la tua scelta.

4. Stabilisci il percorso d'accesso

Devi ora selezionare la directory del tuo hard disk nella quale desideri installare il gioco. L'installazione di default sarà "c:\UbiSoft\Rayman2\".

5. Shortcut

Successivamente dovrai decidere in quale gruppo di programmi dovrà essere inclusa la shortcut di accesso al gioco. La scelta di default è il gruppo "Giochi Ubi Soft"

Per Disinstallare Rayman 2

Ci sono due modi per rimuovere il gioco dal tuo hard disk.

1. In Windows, seleziona "2 Disinstalla Rayman 2" in Avvio/Programmi/Giochi Ubi Soft/Rayman 2.
2. Inserisci il CD di Rayman 2, avvia il gioco e seleziona l'opzione "Disinstalla" nel menù d'installazione.

> Come avviare e uscire dal gioco

- Quando il gioco sarà stato installato, dovrai semplicemente avviarlo dal menù "Avvio" di Windows.

Il percorso di default è "Avvio/Programmi/Giochi Ubi Soft/Rayman 2/1 Gioca a Rayman 2".

Per avviare il gioco, il CD-ROM dovrà essere inserito nel lettore CD-ROM.

Quando il gioco sarà stato avviato, potrai accedere direttamente al menù principale (vedi la sezione "Menù").

- Per uscire dal gioco

Premi il tasto "Esc" e poi clicca su "Esci" nel menù. Ti verrà chiesta la conferma. Assicurati di aver salvato la tua partita nell'Anticamera delle Porte (vedi il capitolo "Caricamento / Salvataggio").



AVVIO DEL GIOCO

› Come Navigare nei Menù

Per muoverti nei menù di **RAYMAN 2**, usa le **FRECCHE** direzionali sulla tastiera. La voce che avrai precedentemente selezionato sarà contornata di rosso. Se desideri selezionarne un'altra, quest'ultima sarà contornata di giallo. Per confermare la tua selezione, premi **INVIO**. Per tornare indietro, premi il tasto **BACKSPACE**.

Per accedere al menù durante il gioco, premi **ESC**.

› Selezione della Lingua

Per selezionare la lingua che desideri usare utilizza le **FRECCHE** direzionali, e conferma poi la tua scelta premendo **INVIO**. In qualsiasi momento del gioco puoi passare a un'altra lingua selezionando "Lingua" nel Menù delle Opzioni.



› Menù Principale

Seleziona "Nuova Partita" per iniziare una nuova partita.

Le opzioni "Carica" ed "Elimina" potranno essere selezionate solo se avrai precedentemente salvato almeno una partita.

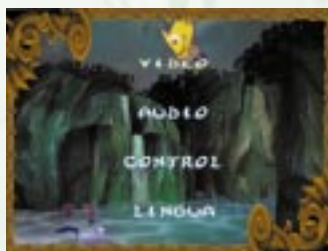
Seleziona "Opzioni" per accedere al Menù delle Opzioni.

Seleziona "Sito di Rayman2" per accedere al Sito Web di Rayman.



› Menù delle Opzioni

Per accedere al Menù delle Opzioni durante il gioco, premi **ESC** e poi seleziona "Opzioni." All'interno di questo menù potrai modificare alcuni parametri, in modo da garantire un funzionamento ottimale del gioco.





Impostazioni Video

- Clicca su "Risoluzione" per modificare la risoluzione del tuo monitor.
- Seleziona "Bassa" per impostare la risoluzione più bassa supportata dalla tua scheda video.
- Seleziona "Alta" per impostare la risoluzione più alta supportata dalla tua scheda video.
- Seleziona "Altro" per accedere all'elenco completo delle risoluzioni supportate dalla tua scheda video.
- Seleziona "Salva risoluzione" per salvare la risoluzione scelta.
- Seleziona "Luminosità" per rendere il tuo schermo più o meno luminoso.



Impostazioni Audio

- Clicca su "Suono" per accedere ai comandi di regolazione del volume.
- Clicca su "Musica" e poi usa le FRECCHE direzionali per alzare o abbassare il volume della musica.
- Clicca su "Effetti Sonori" e poi usa le FRECCHE direzionali per alzare o abbassare il volume degli effetti sonori.



Comandi

Questa opzione ti consente di accedere al menù "Comandi".

Tramite questo menù potrai regolare il tuo joystick se ti sembrerà funzionare non correttamente.



CARICAMENTO SALVATAGGIO DELLE PARTITE

› Caricamento

In qualsiasi momento del gioco è possibile caricare una partita, premendo semplicemente ESC.

Clicca su "Carica" per caricare una partita precedentemente salvata.

› L'Anticamera delle Porte & il Salvataggio

Per salvare una partita, è necessario che Rayman si trovi nell'Anticamera delle Porte.

Questo luogo magico, costruito molto tempo fa dai Teens, permette l'accesso ai nuovi mondi. Ma ricorda, Rayman può accedere all'Anticamera solo dopo aver esplorato interamente un mondo.



Per spostarti da un mondo all'altro quando sei nell'Anticamera delle Porte, usa le FRECCE direzionali ed entra nel mondo selezionato premendo A.

Ogni volta che accederai all'Anticamera delle Porte, ti verrà chiesto se vuoi salvare la partita in corso.

Selezionando "sì", la tua partita verrà salvata automaticamente nel file scelto all'inizio del gioco. Per modificare la collocazione del file, premi ESC e clicca su "Salva".

Per eliminare una partita salvata, al fine di liberare dello spazio, clicca su "Elimina" nel menù. Prima che la partita venga effettivamente eliminata, ti verrà chiesto di confermare la tua decisione.



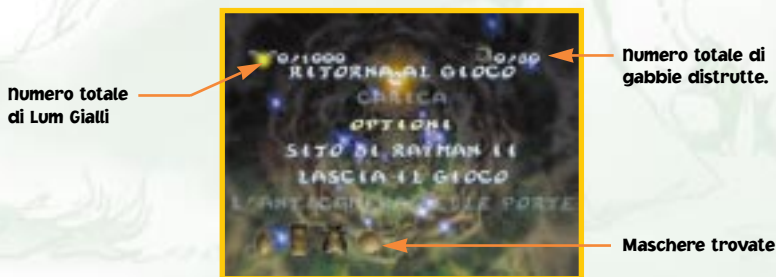


VIDEAGIA DI GIOCO

Durante le sue avventure, Rayman dovrà aprire le gabbie che imprigionano i suoi amici rompendole. Ciò gli consentirà di ottenere i Pugni di Forza, che renderanno i suoi colpi più potenti e di raccogliere le preziose sfere di energia chiamate "Lum". Lo scopo principale di Rayman sarà quello di trovare le quattro maschere magiche che gli permetteranno di svegliare Polokus, lo spirito del mondo.



Durante il gioco, puoi premere in qualsiasi momento il tasto J per visualizzare la barra della vita di Rayman, il numero di Lum Gialli raccolti e il numero di gabbie distrutte.



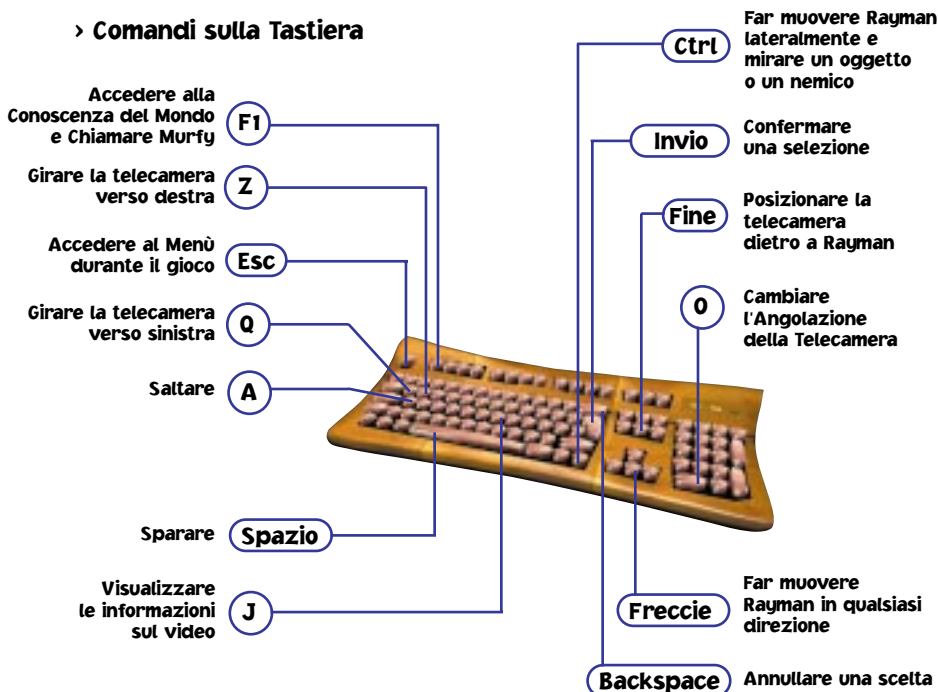
In qualsiasi momento puoi premere il tasto ESC per avere un riepilogo completo degli elementi raccolti dall'inizio del gioco.

COMANDI

Per giocare a Rayman 2 puoi utilizzare sia un gamepad che una tastiera.

Attenzione: i comandi del gamepad e della tastiera vengono impostati di default e non possono essere modificati (per la tastiera puoi scegliere tra controllo con la mano destra o con la mano sinistra).

> Comandi sulla Tastiera



> Opzioni della Telecamera

Per orientarti e trovare la direzione in cui andare, è fondamentale che tu faccia un buon uso della telecamera. Esercitati a spostare la telecamera e a cambiarne le angolazioni con l'aiuto dei tasti Q e W.

I tasti Q e W consentono una visuale panoramica, muovendosi a destra e a sinistra intorno a Rayman.

Il tasto 0 ti consente di vedere quello che vede Rayman. Puoi esplorare il suo campo visivo usando le FRECCE direzionali. Lascia semplicemente andare il tasto per tornare alla visuale della telecamera precedente.



COME CONTROLLARE RAYMAN



◀ Per **SPOSTARTI**, usa le frecce direzionali in qualsiasi direzione desideri. Per camminare, premi il tasto SHIFT (7 sul tastierino numerico per i mancini) e tienilo premuto mentre fai muovere Rayman usando le frecce direzionali. ▶



◀ Per **SALTARE** premi A (8 per i mancini).

Per **SPOSTARTI LATERALMENTE**, usa le FRECCE direzionali tenendo premuto contemporaneamente il tasto Ctrl. E' molto utile per tenere sott'occhio i nemici ed evitare al contempo i loro colpi. ▶



◀ Per **NUOTARE**, premi le FRECCE direzionali corrispondenti alla direzione scelta. Per immergerti, premi Z (4 nell'impostazione per i mancini) e per ritornare in superficie premi A (8 per i mancini).

Attenzione: E' stata prestata particolare cura per dare a Rayman una totale libertà di movimento mentre sta nuotando. Esercitati con i comandi, poiché questa abilità ti risulterà molto utile!

Per **ATTIVARE L'ELICOTTERO**, premi A (8 per i mancini) quando Rayman non sta toccando il suolo, e per fermarlo premi di nuovo A.

L'Elicottero è utile per atterrare con precisione, oppure durante un salto o una caduta.

Ricordati: l'Elicottero può venir attivato solo quando Rayman è già in aria. Un piccolo consiglio: usa l'ombra di Rayman per aiutarti ad atterrare in modo regolare.



◀ Per **AGGRAPPARTI** ai bordi della maggior parte dei muri, salta nella direzione in cui si trova il muro usando le FRECCE direzionali. Rayman vi si aggrapperà automaticamente.



Per **ARRAMPICARTI** lungo le reti, i muri coperti di rampicanti e le ragnatele dei ragni, salta nella direzione del muro o della rete usando le FRECCE direzionali. Rayman vi si aggrapperà automaticamente.

Per spostarti usa le FRECCE direzionali. Per scendere, salta premendo al contempo di nuovo A (8 per i mancini).



◀ Per **ARRAMPICARTI TRA DUE MURI**, salta premendo A (8 per i mancini) e premi poi di nuovo A per aggrapparti al muro. Ripeti queste due manovre finché non raggiungi la sommità.

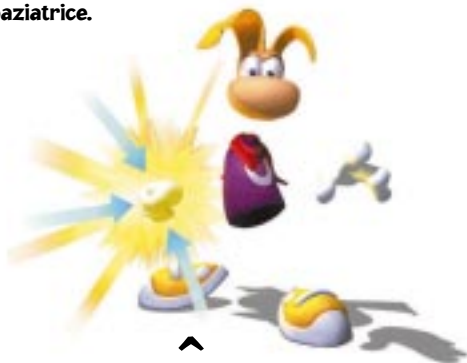


I POTERI

***D**urante le sue avventure, Rayman riceverà nuovi poteri, che gli daranno alcune strabilianti abilità!*



◀ Per **SPARARE**,
premi la barra spaziatrice.



PER AUMENTARE PROGRESSIVAMENTE LA POTENZA DEL TUO COLPO, tieni premuta la barra spaziatrice (tasto 1 per i mancini). La

palla di energia nella mano di Rayman diventerà sempre più grande. Quando avrai raggiunto la potenza desiderata, colpisci lasciando andare il «Pulsante B».



◀ Per **AGGRAPPARTI AI LUM VIOLA**, colpiscili con la barra spaziatrice (tasto 1 per i mancini). Una volta che ne avrai afferrato uno, potrai oscillare nella direzione desiderata usando le FRECCE direzionali. Per scendere, premi A (8 per i mancini).

Per **VOLARE IN MODALITÀ ELICOTTERO**, ▶ attiva l'elicottero (vedi pag. 13) e tieni premuto A (8 per i mancini).

L'elicottero, non solo ti permette di atterrare in modo sicuro, ma, volando in modalità elicottero, hai la massima libertà di movimento e puoi andare in qualsiasi direzione! Per smettere di volare in modalità Elicottero, premi di nuovo A.

Un consiglio: puoi stabilizzare la tua traiettoria premendo Ctrl. Ciò ti aiuterà ad evitare gli ostacoli.



RAYMAN

Rayman è un personaggio singolare, dalle origini misteriose.

Nessun saggio e nessun mago sa per quale strano gioco del destino o per quale capriccio degli dei Rayman sia apparso nella Radura dei Sogni.

Tutto ciò che sappiamo di lui ci è stato raccontato dai pescatori del Mare dei Lum. Dopo una terribile notte tempestosa, i pescatori lo trovarono pacificamente addormentato all'ombra di una palma. Spaventati da questa strana creatura venuta dal mare, i pescatori chiamarono in aiuto il popolo della foresta, dei cieli e delle acque. Il sole non aveva ancora raggiunto lo zenit quando una schiera di creature, le une più bizzarre delle altre, arrivò correndo sulle dune di sabbia violetta. Lo guardarono a lungo. "Che razza di uomo può essere questo, che non ha né gambe né braccia?" si chiedevano l'un l'altro. "Può darsi che sia vivo?" si chiese uno di loro quando Rayman si stiracchiò e sbadigliò rumorosamente.

Non ci volle molto perché Rayman riuscisse a convincere il popolo della Radura dei Sogni delle sue buone intenzioni. La sua energia e il suo buon umore, i suoi fantastici poteri e il suo amore per la vita e la natura persuasero anche le creature più sospettose. E quando trionfò sul malvagio Mister Dark*, la verità era innegabile: Rayman era il più audace di tutti loro, l'eroe ideale, l'uomo per il quale l'amicizia e il divertimento sono più importanti di qualsiasi altra cosa, e la più grande vittoria si misura dall'entità dei festeggiamenti che seguono.

* Cf. il gioco "Rayman"





GLI AMICI DI RAYMAN

Gli abitanti del mondo di Rayman si dividono in due categorie: le Creature Magiche, dotate di fantastici poteri e il popolo...

> Le Creature Magiche

✧ Polokus

E' lo spirito del mondo, il creatore di tutto ciò che è e che sarà...Il suo potere è tale che i suoi sogni possono diventare realtà...Molto, molto tempo fa, egli andò via da questo mondo e solo riunendo le quattro maschere magiche (vedi pag. 20) potrà venir richiamato...



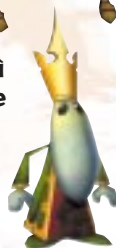
✧ Ly

Ly è una fata, e come tutte le fate, possiede dei poteri fantastici. Sfortunatamente, l'esplosione del Nucleo Primordiale provocata dai pirati, l'ha indebolita. Quando riesce a raccogliere energia a sufficienza, può creare i Lum d'Argento, che danno a Rayman nuovi e spettacolari poteri.



✧ I Teens

Un'antica e saggia popolazione, che molto tempo fa costruì l'Anticamera delle Porte (vedi pag. 4), un luogo magico che consente l'accesso a tutte le regioni del mondo. Molto vecchi e un po' distratti, hanno dimenticato chi di loro sia il Re, e trascorrono la maggior parte del tempo compiendo mosse di ballo acrobatico per far diventare verdi d'invidia i più giovani.



> Il Popolo

✧ Globox

Adorabile, anche se un po' ingenuo, Globox è il miglior amico di Rayman. Ha il potere di creare piccole ma energiche tempeste di pioggia, che possono venir usare per estinguere gli incendi o per far crescere le piante.

Con l'aiuto della sua compagna Uglette, ha procreato una prodigiosa famiglia: più di 650 bambini, in base agli ultimi calcoli!



✧ *Clark*

Una montagna di muscoli, Clark da solo forma un esercito. Con un solo colpo potente, può far letteralmente volare un intero reggimento di pirati.

Il suo unico punto debole : uno stomaco piuttosto sensibile, che gli può causare qualche problema, specialmente nella foga della battaglia, quando sgranocchia un robot un po' troppo arrugginito...



✧ *Murfy*

Soprannominato "L'Enciclopedia Volante", Murfy aiuta Rayman dandogli un sacco di consigli e suggerimenti. sa tutto di tutti. Per un breve promemoria degli insegnamenti principali di Murfy, fai avvicinare Rayman a una delle numerose Pietre del Pensiero sparpagliate in tutto il mondo.

(vedi pag. 20). Se invece preferisci che Murfy ti appaia di persona e ti dia delle spiegazioni più dettagliate, fermati vicino a una Pietra del Pensiero e tieni premuto F1.



✧ *Carmen la balena*

Una magnifica creatura marina, il cui compito è quello di ispezionare le profondità dell'oceano e di depositare le bolle d'aria, che possono significare la vita o la morte per le piante e gli animali randagi. Alle volte viene inseguita dai piranha con il bruciore di stomaco, che sono amanti delle sue bolle d'aria...



✧ *Ssssam*

Questo giovane e vivace serpente è il traghetto per le Paludi del Risveglio. Aiuta gli abitanti a fare sci nautico sullo specchio d'acqua delle paludi...





I NEMICI DI RAYMAN

✧ *Ammiraglio Razorbeard*

E' capo dei pirati, ed è famoso in tutta la galassia per aver ridotto più di un centinaio di pianeti pacifici in polvere cosmica. Non farti ingannare dal suo aspetto patetico e sciocco: la sua ferocia non ha eguali.

Il suo sogno? Invadere il mondo di Rayman e ridurre tutti i suoi abitanti in schiavitù...



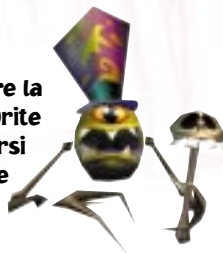
✧ *Gli Scagnozzi*

Sono le unità robot d'invasione dei pirati. Completamente devoti all'Ammiraglio Razorbeard, hanno instaurato un regime di terrore catturando chiunque sia così sfortunato da trovarsi sul loro cammino. Ne esistono di svariati modelli, ognuno con i propri punti forti e deboli. Toccherà a te scoprirli...



✧ *Il Guardiano della Caverna dei Brutti Sogni*

Un mostro terrificante, il cui compito è quello di sorvegliare la grotta sotterranea dove sono rinchiusi le creature scaturite dagli incubi di Polokus. Nessuno ha mai osato avventurarsi all'interno della Caverna dei Brutti Sogni, anche se si dice che custodisca un preziosissimo tesoro...



✧ *I Polli Zombie*

Non riusciamo più a tenere il conto di tutte le funeste conseguenze causate dall'arrivo dei pirati : turbamento dell'armonia globale, proliferazione di piranha, ragni giganti e bruchi, etc....

Spaventate da tutti questi avvenimenti, le galline hanno iniziato a deporre uova morte, dalle quali escono gli orribili Polli Zombie...



Gli Oggetti

› Gabbie

I pirati hanno imprigionato numerosi abitanti in queste piccole gabbie, sigillate con energia vitale. Quando Rayman distrugge 10 gabbie, il livello della sua Barra della Vita aumenta.



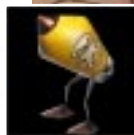
› Barili

Riempiti di polvere da sparo, esplodono al minimo urto. I modelli più avanzati sono addirittura in grado di volare...



› Bombe

Costruite dai pirati, sono missili dalla testa di mulo, che possono venir sottomessi solo con un'estrema pazienza. La maggior parte è dotata di gambe e alcuni sono in grado di volare.



› Prugne

Questi strani frutti possono venir impiegati in svariati modi. Puoi lancialle addosso ai nemici, arrampicartici sopra e spostarti sparando nella direzione opposta a quella in cui desideri andare, e persino attraversare zone di lava galleggiandovi sopra...



› Sfere Magiche

Trovate su piedistalli dello stesso colore, le Sfere Magiche aprono le porte di templi misteriosi...



› Pali Supplementari

Decisamente mediocri dal punto di vista architettonico, i pirati sono costretti a rinforzare le loro costruzioni con dei pali supplementari. Quelli di legno sono molto fragili, mentre quelli di metallo cedono solo con gli esplosivi.



› Interruttori

I Pirati hanno disseminato l'ambiente di numerosi interruttori che attivano strane macchine e aprono svariate porte. Per metterli in funzione, colpiscili.



Gli Oggetti Magici



› Le Pietre del Pensiero

Le Pietre del Pensiero consentono un collegamento telepatico con Murfy. Ogni volta che Rayman ha bisogno d'aiuto o di qualche consiglio, tutto ciò che deve fare è avvicinarsi ad una di queste Pietre e Murfy apparirà nella sua mente.



› Le Porte Magiche

Presenti all'inizio e alla fine di ogni mondo, se le attraversi, ti conducono all'Anticamera delle Porte (vedi pag. 4).



› Il Pugno di Forza

Il possesso del Pugno di Forza rende più potenti i colpi sferrati da Rayman. Attenzione: se Rayman muore o viene ferito, perde parte dell'energia del suo Pugno di Forza. Dopo 3 perdite di energia, i suoi colpi ritornano alla potenza normale.

› Le Quattro Maschere

Queste maschere magiche sono nascoste all'interno di templi segreti e misteriosi. Secondo le antiche leggende, chiunque riesca a riunire le quattro maschere, sarà in grado di risvegliare il potente Polokus....



Tieni gli occhi aperti, poiché ci sono molte porte e passaggi segreti che conducono a mondi sconosciuti, dove potrai trovare favolosi tesori e magari diventare più forte...

> I Lum

I Lum sono frammenti di energia molto potenti. Ogni colore ha i propri poteri particolari...

• Lum Gialli

Questi sono i 1000 cocci in cui i pirati hanno frantumato il Nucleo Primordiale. Quando Rayman ne raccoglie a sufficienza, è in grado di entrare in nuovi mondi. Inoltre, contengono delle conoscenze preziose. Più Rayman ne raccoglie, più nozioni apprende sui segreti del mondo. In qualsiasi momento durante il gioco, semplicemente premendo F1, potrai leggere le informazioni fornite dai Lum Gialli.

• Super Lum Gialli

Sono Lum antichi, riconoscibili dalle loro dimensioni più grandi e dai larghi sorrisi. Sono cinque volte più potenti dei Lum Gialli normali.

• Lum Rossi

Pieni di energia vitale, aumentano il livello della Barra della Vita di Rayman.

• Lum Viola

Colpendoli, Rayman vi si può aggrappare, dondolarsi da uno all'altro e attraversare così vaste zone senza toccare il suolo.

• Lum Blu

Ricchi di ossigeno, aumentano il livello dell'Indicatore di Aria di Rayman quando si trova sott'acqua.

• Lum Verdi

Questi Lum sono molto speciali. Registrano i progressi di Rayman. Se Rayman dovesse morire, ricomparirebbe nel luogo dove ha raccolto l'ultimo Lum Verde.

• Lum d'Argento

I Lum d'Argento sono modellati dalle Fate. Possono dare a Rayman nuovi e sorprendenti poteri.





CREDITS

CONCEPT ORIGINALE

MICHEL ANCEL
FREDERIC HOUDE

PROJECT MANAGER

STEVE MCCALLA

PROGRAMMAZIONE

ENGINE

OLIVIER ALBIEZ
FABIEEN BOLE-FEYSOT
GUILLAUME CLEMENT
MICHAEL DE RUYTER
BENOIT GERMAIN
YANN LE GUYADER
CHANTAL OURY
FABRICE PEREZ
GUILLAUME SOUCHET
JACQUES THENOZ
CARLOS TORRES
MARC TRABUCATO
con :
CHRISTOPHE BEAUDET
FREDERIC COMPAGNON
CHRISTOPHE GIRAUD
JEAN-MARC DROUAUD
VINCENT LHULLIER
YANN LE TENSORER
ALEXIS VAISSE
MARC FASCIA
THIERRY QUERE

RINGRAZIAMENTI AL

TEAM PROGRAMMATORI n64

FREDERIC BALINT
XAVIER BILLAULT
OLIVIER DIDELOT
HELENE POKIDINE
FRANCOIS QUEINNEC
ALAIN ROBIN
OLIVIER SAILLANT
MARC VILLEMAIN

GRAZIE ANCHE AL

TEAM PROGRAMMATORI

TONIC TROUBLE

DIRETTORE ARTISTICO

MICHEL ANCEL

GRAFICA

ALEXANDRE GATTO
ARNAUD KOTELNIKOFF
con :
JEAN-CHRISTOPHE ALESSANDRI
FLORENT SACRE
CELINE TELLIER
PAUL TUMELAIRE
CHRISTOPHE BOURGES
NICOLAS CARRE
FLORENCE CHARPENTIER
NICOLAS DAIRE
FABRICE HOLBE
PIERRE-HENRY LAPORTERIE
YANN LECLERC
CHRISTOPHE PIC
STEPHANE ZINETTI
con :
SEBASTIEN BICORNE
DENIS CAPDEFERRO
GEOFFROY DE CRECY
DAVID GARCIA
YANN JOUETTE
EMMANUEL VILLE
AGATA WIERZBICKI

RICERCA GRAFICA

ALEXANDRA ANCEL
HUBERT CHEVILLARD

GAME DESIGN

STEPHANE HILBOLD
OLIVIER PALMIERI
con :
FREDERICK GAVEAU
SERGE HASCOET
ZORAN MILISAVLJEVIC
VINCENT MONNIER
JEAN-CHRISTOPHE PETIT
CHRISTOPHE THIBAUT
JEAN ZAPPAVIGNA

INFODESIGN

SEBASTIEN DEZAUTEZ
YANNICK GERBER
ARNAUD GUYON
MICHAEL JANOD
GREGORY PALVADEAU
XAVIER PLAGNAL
MICKAEL VEAUDOUR
con :
NICOLAS CHEREAU
OLIVIER DAUBA
OLIVIER DIAZ
JEAN-CHRISTOPHE GUYOT
YANN MASSON

ANIMAZIONE

JACQUES EXERTIER
ALEXANDRE BADUEL
FRANCOIS COTE
JOSEPH NASRALLAH
PHILIPPE ARSENAULT
ERIK BRANZ
SEBASTIEN BRASSARD
JENNIFER DICKIE
CHRISTIAN DION
JEAN-SEBASTIEN DUCLOS
JAMIE HELMAN
PHIL HOLLOWAY
FRANCOIS LAPERRIERE
SEAN LEBLANC
MICHAEL LININGTON
CARLA PRADA
ALLAN TREITZ
MIKE ZINGARELLI

CINEMATICHE STORYBOARD

PATRICK BODARD

ANIMAZIONE

DAMIEN BARRANCO
JEAN-YVES REGNAULT
PHILIPPE VINDOLET



INTEGRAZIONE

OLIVIER SOLEIL

SCENARI E DIALOGHI

DAVID NEISS

BASATO SU UNA STORIA DI

MICHEL ANCEL

ADATTAMENTO AMERICANO

DAVID GASSMAN

SOUND DESIGN

LAMBERT COMBES

ROMAIN HIS

GREGOIRE SPILLMANN

con :

OLIVIER BONNAFY

MUSICA DI

ERIC CHEVALIER

EFFETTI SONORI

TALK OVER

SOUND ENGINEERING

MARTIN DUTASTA

con :

LIONEL BOUHIK

MANAGEMENT DATI

MALIKA SAHLA

FRANCK SERVETTAZ

GUENAELE MENDROUX

con :

NARY-TIANA ANDRIAMAMPANDRY

HANANE SBAI

e :

TARIK MLAHI

TEST

JONATHAN PEPIN

ALAIN GAGNON

RAPHAEL FRANCOEUR

ALAIN CHENIER

JEAN-SEBASTIEN LABRECQUE

FREDERIC BLATTMANN

FREDERIC LAPORTE

PIERRE-YVES SAVARD

JONATHAN D'ANJOU

TOOLS

BERNARD LEFEBVRE

CORNELIU BABIUC

MIRCEA DUNKA

IONUT GROZEA

CRISTI PETRESCU

NICOLAE SUPARATU

MIHAELA TANCU

GEORGE BALTATANU

DAN DRAGAN

CATALIN DUMITRESCU

JOEL GREGOIRE

CHRISTOPHE MARTINAUD

CRISTI RIZEA

PASCAL RUIZ

PHILIPPE TOUILLAUD

ESTELLE PARENT

3D PLUG-INS

DANIEL RAVIART

RICERCA 3D

PHILIPPE VIMONT

MARKETING INTERNAZIONALE

LAURENCE BUISSON

AXELLE VERNY

MARKETING ITALIANO

FRANCO CASSANI

ANDREA CIOLINI

WW STUDIOS

MANAGERS

DOMINIQUE BORDENAVE

CHRISTINE CHOSSON

CYRIL DEROUINEAU

ERIC HUYNH

DIDIER LORD

VINCENT PAQUET

ERIC TREMBLAY

LOCAL STUDIOS MANAGERS

JEROME ANTONA

AHMED BOUKHELIFA

SYLVAIN BRUNET

SANDRINE MAIGRET

GILLES MONTEIL

SITES MANAGERS

ANNECY

DANIEL PALIX

MONTPELLIER

MICHEL ANCEL

MONTREAL

CHRISTOPHE DERENNES

MONTREUIL

CHRISTINE BURGESS

PRODUZIONE

GERARD GUILLEMOT

PUBLISHING

YVES GUILLEMOT

SVILUPPO

MICHEL GUILLEMOT

RINGRAZIAMENTO SPECIALE AL PASSATO MANAGEMENT TEAM

GREGOIRE GOBBI

NATHALIE PACCARD





ITALY

Ubi Soft Entertainment SpA
Viale Cassale 22
20143 Milano
Tel : 39 02 83 312 1
Fax : 39 02 83 312 306/300
Web site <http://www.ubisoft.it/>
e-mail : hotline@ubisoft.it

www.Rayman2.com

